

POWER

Numero 3/91

Hinta 5:-

*Mukana
klubi uutisia*

PLAYER

ROBOCOP

TV-
PELIEN
HISTORIAA

GAME BOY

GARGOYLES

QUEST

IRONSWORD

WIZARDS & WARRIORS II

COPYRIGHT RESERVED

Hei taas klubilaiset!

Kevät on taas tulossa kovaa vauhtia, päivät pitenevät ja aurinkokin pilkahtaa esiin aina välillä. Kevät tuo mukanaan paljon uutta Nintendo-maailmassa, mutta ettehan unohda läksyjänne ennenkuin siirrytte harrastukseenne pariin! Pääsiäislomallahan pääsette taas pelin ääreen - mutta muistakaa myös ulkoilu (voitte vaikka pelata Game Boyta puistonpenkillä)!

Olette varmaan jo nähneet kaupoissa kaikki alkukuun uutuudet: Gremlins 2™, Journey to Silius™ ja Lolo 2™. Viime lehdessämme esittelimme nämä pelit, ja nyt olette itsekkin päässeet niihin käsiksi. Hauskoja pelejä, vai mitä? Pitäkää mielessänne myös Bayou Billy™, jonka saa Suomessa ainoastaan vuokratasettina, eli voitte hakea sen kotiinne pelattavaksi samalla, kun käytte iltalenkillä.

Olemme vihdoinkin saaneet ensimmäisen 4-hengen pelin, Super Off Road™ -pelin, joka taatusti sopii kaikille autoilun ja vauhdin ystäville. Samalla markkinoille tuli NES Satellite™ -lisälaite, jonka avulla k.o. peliä pelataan nelistään. Näitä pelejä varten tarvitse neljä käsiohjainta tai joystickiä, joten kysele lisävarusteita kauppialtaasi!

Juuri ennen pääsiäistä pääsettekin jälleen käsiksi uusiin peleihin: löydätte kaupoista lehdestämme jo tutun Snake Rattle'n Roll™-pelin sekä tässä lehdessä esiteltävät IronSword™ (Wizards & Warriors II) ja Rescue Mission™ -seikkailupelit. Tämän lisäksi vielä voitte tutustua huippujännittävään Rescue Mission -peliin, jossa amerikkalaiset panttivangit on pelastettava heitä vankeinaan pitävien terroristien kynsistä. Tämä peli esitellään teille toivottavasti aivan lähitulevaisuudessa lehtemme palstoilla.

Tästä Power Playerista löydätte myös esittelyn Game Boy'n Gargoyle's Quest™ -pelistä, joka ilmestyy Suomessa kuun vaihteessa.

Eipä muuta tällä kertaa kuin jännittäviä pelihetkiä toivoo

Petteri



KIRJEENVAIHTOPALSTA

Haluaisitko oman Nintendo-kirjekaverin? Kirjoita osoitetietosi toivomuksineen postikortille ja lähetä kortti meille: Kirjeenvaihtopalsta, Nintendo-lehti, Särkiniementie 5 C, 00210 Helsinki. Jos liität mukaan valokuvan (ihan kiva), niin laita tietosi paperille ja paperi kuvan kanssa kirjakuoreen!

Haluaisin kirjeenvaihtoon 9-13 -vuotiaiden tyttöjen ja poikien kanssa. Itse olen 10 v. ja harrastan uintia, puukäsitöitä ja Nintendon pelaamista.

Ville Lappalainen
Karpaiopolku 8 C 24
26660 RAUMA

Olen 12-vuotias ja haluaisin kirjeenvaihtoon suunnilleen samanikäisten tyttöjen ja poikien kanssa. Harrastan musiikin kuuntelua, urheilua, lukemista ja Nintendoa. Voisin vaihtaa pelivinkejä. Varma vastaus.

Hanna Lappalainen
Karpalopolku 8 C 24
26660 RAUMA

Haluaisin kirjeenvaihtoon sellaista tyttöjen ja poikien kanssa, jotka osaavat vähänkin pelata Nintendoa.

P.S. Muista kuva!
Risto Pastila
16280 KUIVANTO

Moi!

Haluun kirjeenvaihtoon 12-15 -vuotiaiden Nintendo-pelaajien kanssa. Olen itse 12 v. Minulta saatte paljon koodeja ja vinkkejä.

Ilkka Pastila
16280 KUIVANTO

Hei!

Haluaisin kirjeenvaihtoon 9-10 -vuotiaiden tyttöjen ja poikien kanssa. Olen itse 9 v. Vastaan 3 ensimmäiselle. Kirje tulee perille osoitteella

Marjo Sipola
Parsitie 2
90240 OULU

Haluaisin kirjeenvaihtoon 8-10 -vuotiaiden poikien kanssa. Olen selvittänyt Double Dragon 2, Super Mario Bros, Wizards & Warriors, Castlevania, Punch Out ja Kung Fu-pelit.

Pauli Haapkylä
Viiljatie 5
61300 KURIKKA

ROBOCOP

Puoliksi ihminen ja puoliksi kone, mutta 100% poliisi! Robocop on palannut ikiomaan Nintendoosi! Uskallatko lähteä taistelemaan Detroitin roistoja ja yhdistynyttä alamaailmaa vastaan?



NAME ROBOCOP/OCP-POLICEBRI
WEIGHT 250 LBS
HEIGHT 6 FEET 2 INCHES
SIDE ARMS AUTO-9(MA3A-C)

Robotiedot

Pelin nimi: Robocop
Pelin julkaisija: Data East
Ilmestymispäivä: maaliskuun loppu -91
Pelityyppi: Toiminta
Pelaajien lkm: 1
Salasana: Ei
Jatkomahdollisuus: On (rajoitettu)

Taustaa

Detroit hukkuu rikollisuuteen. Jotain täytyy tehdä! OCP, monikansallinen yritys, ottaa poliisivoimat johtoonsa pystyäkseen auttamaan tässä tilanteessa. Mutta myös OCP:ssa on lahjottuja, ahneita liikemiehiä. Sinä olet Robocop, entinen poliisi, joka ilmestyy vauhtiin mukaan robotiksi naamioituneena. Saatko kuriin kaikki rikolliset ja koko alamaailman - pystytkö palauttamaan lain ja järjestyksen Detroitin kaupunkiin?

Robocop

Robocop ei ole mikä tahansa soturi, koska puolet hänestä on ihminen ja puolet robotti. Hän on yhdenmiehen sotakone. Mutta edes hän ei ole voittamaton! Sinun on huolehdittava siitä, että Robocopin energia- ja voimamittarit pysyvät mahdollisimman ylhäällä. Ruudulta näet myös jatkuvasti, mitkä Robocopin osat ovat toiminnassa ja mitä asettaa hän par'aikaa käyttä.



SHORT-RANGE SENSOR
BIOMETABOLIZER
OIL PRESSURE
MOTOR UNIT
MAIN FUEL BATTERY
INTERFACE NEEDLE
BULLETPROOF AND
ARMOR
GUN HOLDER
SHOCKPROOF FRAME

PRIME DIRECTIVES

1: SERVE THE PUBLIC TRUST
2: PROTECT THE INNOCENT
3: UPHOLD THE LAW
DIRECTIVE 4: (CLASSIFIED)

Taso 1

Rikokset...

2:lla kadulla tapahtuu jotain rikollista, ja on vain yksi mies (tai mikä lieene onkaan), joka voi pysäyttää roistot. Robocop tapaa Jack Hammerin ensimmäistä kertaa jo ensimmäisellä tasolla. Mutta ennenkuin kohtaat Jack Hammerin, on lukuisia joukko muita, jotka haluavat "tavata" Robocopin.

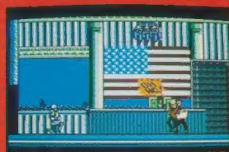
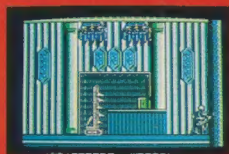




Taso 2

Arrest mode... (pidätys)

Tilanne on kriittinen. Pormestari on kidnapattu; hän on vangittuna raatihuoneella. Mutta tekijä ei ole yksin. Päinvastoin, hänellä on mukanaan kokonainen armeija. Sinun on ensin päästävä raatihuoneelle. Heti kun olet päässyt ovesta sisään, odottaa sinua jymy-yllätys! Raatihuone on tupaten täynnä kaiken maailman lurjuksia ja roistoja. Robocopin täytyy myös vältellä liikkuvaa naulaseinää, ennenkuin hän lopulta kohtaa kidnappaajan silmätysten. Pystyykö Robocop tekemään selvää kaikista lurjuksista ilman, että myös pormestari vahingoittuu?



Taso 3

...Arrest mode

Kuuluissa ja vaikeasti vangittavissa rikollinen Clarence Boddicker on juuri näyttäytynyt Robocopin alueilla. Poliisin saamassa nimetömässä viestissä puhutaan vanhasta tehdassalista, jossa harrastetaan rikollista toimintaa. Robocop lähetetään tehtaalte "puhdistamaan ilmapiiiriä"!

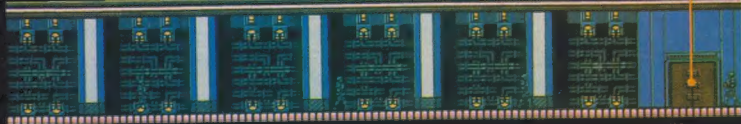
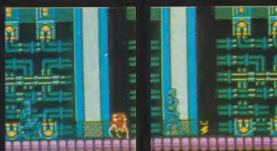
Boddickerin miehet vartioivat tehdasta todella tarkasti - heidän ohitseen Robocop taistelee tiensä hisseille, jotka vievät Robocopia ylemmäksi kerroksen kerrallaan. Jossain raatihuoneella on panssarikivääri - ainoa ongelma on, että sitä käyttää Jack Hammerin kaukainen sukulainen. Ja valitettavasti vaikuttaa siltä, että hän haluaa mielellään pitää aseensa.





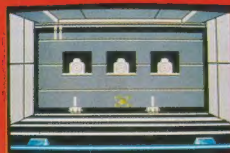
Taso 4

Neljännellä tasolla tapaat ensimmäistä kertaa Jonesin mekaanisen robotin ED 209. Ennen tätä on Robocopin kuitenkin tehtävä toimintakelvottomaksi sähköinen ansa ja voitettava pienet, vikkelät robotit, jotka kävelevät aivan Robocopin tulisateen alla.



Practice mode... (harjoittelu)

Robocop harjoittelee tarkk'ammunaa poliisiasemalla, jota hän käyttää tukikohtanaan. Jos osut 30 maalitauluun 38 sekunnissa, saat lisäelämän. Mutta vaikkeet pystyisikään niin moneen täysosumaan, saat paljon terveyttä lisää terveystittariisi.



Tässä ei ollut vielä kaikki!

Robocop-pelissä on vielä kaksi vauhdikasta tasoa. Näitä emme kuitenkaan paljasta vielä tässä ja nyt. Sen sijaan saat itse etsiä ne. Onnistut varmasti, koska olet Robocop!

Vihjeitä

Raatihuoneessa on oikotie. Avaa toisessa kerroksessa oleva ensimmäinen ovi. Etsi täältä salainen käytävä, joka johtaa suoraan pormestarin omaan huoneeseen.

Toimituksen arvostelu

Robocop on mekaaninen poliisi, joka metsästää rikollisia kaikkialta. Pelissä on vauhtia ja jännitystä - juoni on monipuolinen. Grafiikka on todella hyvä. Kannattaa tutustua tähän nykyajan "rosvo ja poliisi" -peliin!



GAME BOY

Nintendo

GARGOYLES

Q · U · E · S · T

TM

Pirulliset tiedot

Pelin nimi:

Gargoyle's Quest

Pelin julkaisija: Capcom

Julkaisupäivämäärä:

huhtikuun alku -91

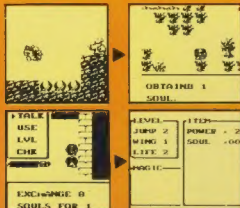
Pelityyppi: seikkailu

Pelaajien lkm: 1 tai 2

Jatkomahdollisuus: on

Salasana: ei

Video Link™: ei



Hanki lisähenkkiä!

Tehtäväsi aikana löydät erilaisia sienisymbiooleja. Kerää ne, sillä niiden avulla parannat sielupisteitäsi. Kun pääset perille pieneneen kaupunkiin, voit hankkia itsellesi lisähenkkiä pisteiden avulla. Saat tarvitta näitä lisähenkkiä taisteluissa ilkeää valtakuntaa vastaan!

Matkaan, Firebrand! Toisen todellisuuden lähetit johdattavat sinua matkasi aikana.



Tätä seinää pitkin ei ole helppoa kiivetä. Heiluta siipiäsi oikein kunnolla, niin onnistut!

Muista tuhota täällä kohtaamasi kala, ennenkuin lähdet kiipeämään. Menevät nimittäin kallisarvoisia voimiasi, jos putoat ja kohtaat kalan.

Chips, chips, chips, chips, chips, chips...

Miksi pelien hinnat vaihtelevat?

Olet varmaan joskus ihmetellyt, miksi Nintendo-pelien hinnat vaihtelevat niin paljon? Useimmissa tapauksissa pelin hinta on suoraan verrannollinen siihen, miten monta chipiä pelikasetissa on. Yleisesti voidaan sanoa, että mitä enemmän muistia

jossakin pelikasetissa on, sitä parempi ja tarkempi k.o. pelikin on. Useimmissa peleissä on vain 1 megabitin muisti. Yhä useimmissa uusissa peleissä on kuitenkin 3 megatavun muisti. Esimerkkeinä tällaisista peleistä voidaan mainita mm. Snake Rattle'n Roll™ ja Super Mario 3™.

GAME BOY

Nintendo

Taustaa

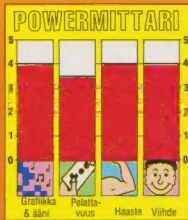
Satoja vuosia on kulunut siitä, kun puhdistava tulipalo vei mennessään Pahan armeijat pois Henkimaailmasta. Nyt ovat Pahan kätyrit taas palanneet; he haluavat Henkimaailman itselleen. Firebrand, pieni tulinen piruparka (=Gargoyle), jolla on todelliset soturintaidot ja joka jotenkuten osaa lentää, on Henkimaailman ainoa toivo.

Paras kahdesta maailmasta

Gargoyle's Quest yhdistää toimintapelin jännityksen roolipelin syvyyteen. Capcom esittelee nyt aivan uudentyyppisen Game Boy® -pelin. Kuljet vaihtuuden maisemien halki tavoitettasi kohti. Näet ympäristösi sekä ylhäältä käsin että sivusta, aivan kuten Zelda 2 - The Adventure of Link™ -pelissä.

Toimituksen arvostelu

Tämä on erilaista. Peli on aika vaikea, koska pikku-piruparkamme ei osaa lentää kunolla, vaan ainostaan pieniä pyrähdyksiä. Pelin jyvälle pääsee, mutta sen selvittämminen ei ole helppoa. Grafiikka on oikein hyvä. Mainio peli kaikille pelaamisesta pitävälle.



Selvittääksesi ensimmäisen tason ja päästäksesi Henkimaailman portille, on sinun ensin päihitettävä tämä kauhea luuranko-kala. Kun olet tuhonnut kalan, katoaa vesi, ja sinä pääset helposti jatkamaan matkaasi.



Käytä vähäistä lentoaitoasi päästäksesi näiden terävien kivien yli.

Laskeudu näille lohkaraille ottaaksesi vauhtia. Mutta älä jää lohkarille liian pitkäksi aikaa, sillä silloin lohkarie putoaa ja samoin sinä.



Mikä on MMC-chip?

Toinen chip, joka vaikuttaa kasetin hintaan, on nk. MMC-chip. MMC tarkoittaa Multi Memory Controlleria, joka "hujaa" Nintendo-peliäsi uskomaan, että siinä on enemmän muistia kuin mitä siinä todellisuudessa on. Tämän chipin avulla saat nopeamman pelin ja paremman grafiikan.

Uusimmissa vanhoissa NES-kaseteissa on MMC1-chip, joka on yksinkertainen chip. Uusissa, nyt ilmestyvissä kaseteissa on MMC3-chip, jonka johdosta nämä kasetit ovat kalliimpia. Aivan uusimmissa kaseteissa on käytetty MMC5-chipiä, joka tekee Nintendo-pelistä vieläkin parempia - ja, valitettavasti, kalliimpia.

PRO'S CORNER

Mega Man 2

Kun olen tuhonnut tohtori Wilyn avaruusalusken, lähtee Wily kiitämään UFOllaan. Kun hän laskeutuu ja astuu ulos aluksestaan, on hänes-tä tullut avaruushirviö. Miten päihitän hänet?

"Voittamaton?"

Tohtori Wily onkin todella kova pala, kun hänellä on avaruuspuku yllään. Ainoa Mega Manin ase, joka puree, on Bubble-ase. 7 tai 8 hyvin tähdätyä laukaisua pitäisi tehot.



Hei Nintendo-lehti,

1) Mistä löydän Zelda 2 -pelin lautan ja vasaran?
2) Mistä voin oikaista Super Mario Bros. 2 -pelin maailmoihin 3-1, 4-2 ja 5-3?

jäsen 26298

1) Lautan löydät kolmannelta palatsista ja vasaran labyrintin alapuolelta. 2) Oikotiet löytyvät maailmasta 1, 3 (kts alla).

Hei!

Miten käytän köyttä T.M.H.T. -pelissä?

"Kilpisfani"

Tätät meiltä kysytäänkin aika paljon. Köysi viritetty itsestään sopivaan paikkaan.

The Legend of Zelda

Moi Nintendo-lehti,

1) Mistä löydän tason 7? 2) Mistä löydän tason 8? 3) Missä on taikakirja? 4) Mistä saan taika-avaimen?

Ismo Sammalkangas

1) Taso 7 löytyy Keijujärven näköisen järven rannalta, jossa ei ole keijuja. Soita huilua tämän järven rannalla. 2) Mene näyttöruudun oikeasta alakulmasta 1 ruutu ylöspäin ja 2 ruutua vasemmalle. Polta tässä kohtaa oleva puu. 3) Taikakirja on tasolla 7. 4) Taika-avain on tasolla 8.

Hei Nintendo,

1) Mistä löydän köyden T.M.H.T. -pelin 3-1 tasolla? 2) Miten harpataan Super Mario Bros 2 -pelin

1-maailmassa? 3) Miten NES Max joystickin turbo auttaa Track & Field 2 -pelissä? 4) Miten NES Maxilla heitetään moukaria samassa pelissä? 5) Onko vinkkiä Top Gun -peliin?

"Super Mario"

1) Köysiä löydät ainakin enemällä kolmannelta tai neljännestä ovesta sisään. 2) Vie taikapullo aivan ruudun 1, 3 -ruudun oikeaan reunaan (älä mene ovista ennen tätä) ja mene pimeään turvin ruukusta alas. 3) Esimerkiksi seiväshypyssä saavutat täyden juoksunopeuden Max -joystickin turbon avulla. 4) Pyöritä ohjainta seuraavasti: paina oikealle, ylös, vasemmalle ja alas ja toista mahdollisimman nopeasti. 5) Lennä koko ajan yläviistoon, niin viholliset eivät osu sinuun.

Kid Icarus

1) Miten saan luottokortin Kid Icarus -pelissä? 2) Miten tinkiminen tapahtuu?

"Pelin selvittänyt"

1) Luottokortti saattaa löytyä jostain arvausruuku-huoneesta sen jälkeen, kun olet tuhonnut kaikki ruukut. 2) Tinkiminen tapahtuu 2-ohjaimella.

Duck Tales

Miten saan kutsuttua robottiankan kauko-ohjaimen avulla, kun olen kuutaulussa (etsimään vihreää juustoa)?

"Uncle Scrooge in the moon"

Kun olet saanut kauko-ohjaimen, kävele kuun pinnalla niin pitkälle oikealle, kuin pääset.

Track & Field 2

Mistä löydän Track & Field 2 -pelissä riippuliidon, pistooliammunnan ja painin?
"Vastausta vaativa"

Voitettuasi yhden päivän lajit pääset ns. näyttö-sotteluihin eli harrastamaan riippuliittoa ja pistooliammuntaa. Paini: itseasiassa ei kyseessä ole paini, vaan kädenvääntö (valitettava käänös-virhe käyttöohjeissa).

Zelda 2

Miten pääsee lukitun oven läpi, kun on keiju, muttei oven avainta?
Antti Puranen, Kotka

Menee vain oven läpi. Tämä on mahdollista, kun sinulla on keiju.

Simon's Quest

1) Mistä löydän toisen kartanon? 2) Entä mistä pääsen Deborah Cliffin lähellä olevalla hautausmaalla ylös korokkeelle?

Leif Göransson

1) Oikealla, maan alla, on järvi. Polvistu sen pyhitetylle sannalle hopeatikari kädessäsi. 2) Kun näytät lautturille sydäntä, vie hän sinut eri paikkaan; ja täältä pääset jatkamaan matkaasi haluamaasi paikkaan.

The Legend of Zelda

Moi Nintendo-lehti,

1) Mistä löydän punaisen sormuksen Zelda -pelissä? 2) Onko puisilla ja hopeisilla nuolilla jotain eroa, ja jos on, niin mitä?

1) Punainen sormus löytyy tasolta 9. 2) Voit surmata Ganonin ainoastaan hopeisia nuolia käyttämällä. Hopeanuolet aiheuttavat muutenkin enemmän vahinkoa kuin puiset nuolet.

Metal Gear

Heil

1) Miten Metal Gear -pelissä joutuu vangiksi? 2) Mistä saa kolmannen kortin?
jäsen 28061

1) Toisessa rakennuksessa on rekka. Kun menet sisään rekkaan, joudut vangiksi. 2) Kolmas kortti löytyy vankilarakennuksesta.

Batman

Moiikka Nintendo-lehti,
Miten Batman -pelin neljännessä jaksossa oleva kaksoishälytin tuhotaan?

Seiso ylhäällä ja käytä nyrkkiä apunasi; lyö toista palaa oikealta laskettuna.

Life Force

Minulle on kerrottu, että Life Force -pelin pääsee aloittamaan 39 lisäelämällä. Miten tämä tapahtuu?

Liisa Vehviläinen

Paina ylös, ylös, alas, alas, vasemmalle, oikealle, vasemmalle, oikealle, B, A ja lopuksi start -nappia.

Mega Man 2

Mitä minun on tehtävä, kun ensin räjäytän tohtori Wilyn ison aluksen ja hän lähtee pikku-ufolla karkuun, sitten tulee yksi ruutu lisää, jossa Wily palaa ja muuttuu hirviöksi ja lähtee ajamaan minua takaa ja ampumaan minua avaruudessa?

Harri Lindqvist, Kulloon kylä

Tässä tilanteessa sinun on käytettävä Bubblemanin aseita. Näin päihität tohtori Wilyn.



IRON SWORD

WIZARDS & WARRIORS

Miekka heilutteleva sankarimme Kuros on palannut taistelemaan oikeudenmukaisuuden ja hyveellisuuden puolesta! Sindarinin valtakunta on jälleen vaarassa. Kuten tavallista, on ilkeä noita Malkil taas vauhdissa. Tällä kertaa hänellä on apunaan neljä alkuvoimaa: Maa, Tuuli, Vesi ja Tuli. Kuroksen on ensin päihitettävä alkuvoimat, ennenkuin hän pääsee itse Malkilin jäljille.



Pelitiedot

Pelin nimi: Iron Sword - Wizards & Warriors 2
Pelin julkaisija: Acclaim
Julkaisupäivämäärä: 27. maaliskuuta 1991
Pelityyppi: Toimintapeli
Pelaajien lukumäärä: 1
Salasana: on
Jatkamahdollisuus: ei

Etsi kätkeyt huoneet

Sindariinissa on lukuisia huoneita kätkeytyä huoneita. Useimmiten niissä on mielenkiintoisia esineitä ja arvokkaita bonuksia. Pidä silmäsi auki!



AARRE



KIEVARI



Kievari

Kievarista voit ostaa esim. ruokaa, aseita, avaimia ja taikaloitteja. Kallioiden keskellä on kievari, jossa sinun on hyvä käydä usein.

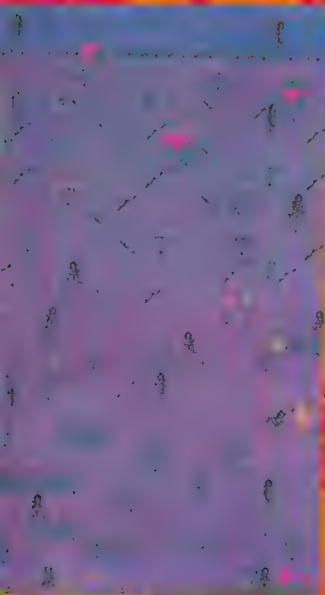


Ensimmäinen taso - Kalliomaailma

Kuros aloittaa seikkailunsa Kalliomaailmasta. Auki Kuros on melko heikko ritari, jolla on heikko ase. Tällä tasolla on parasta vain valitella vihollisia ja kerätä kaikki tarvittavat apuvälineet. Sitten voit jatkaa Pilvimaailmaan.

Taustatietoja

Tapasimme viimeksi Kurosin Game Boy -pelissä *Fortress of Fear*. Nyt Kuros on kuitenkin palannut Nintendo -keskukseksiköös. Tällä kertaa seikkailaan aivan uudellisessa maailmassa. Tällä kertaa. Terveä noita Malkil on kaantanut neljä alkuvuoromaailmaa vastaan. Kuros on pahitettava ne kaikki pystyäkseen pelastamaan maailman! Apunaan Kurosilla on monta erilaista asetta ja kaikki neljä eläinten kuningasta.

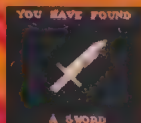


THE FAMILIAR SPELL

TUTTU PELI MIEKKA



Tässä on sen luolan sisäänkäynti, josta löydät ensimmäisen, oikean miekkasi. Varo pieniä mutta vaarallisia luolapirilaisia.

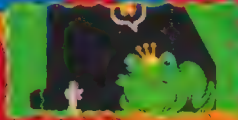
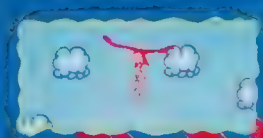


Mene ylävasempaan nurkkaan ja anna Kotkakuningalle kultamu-nä kun olet löytänyt kaikki avaimet ja kerännyt kaikki aarteet. Kotkakuningas vie sinut Pilvimaailmaan, jossa seikkailu jatkuu.



Neljä eläinten kuningasta

Eläinten kuninkaat auttavat Kurosia pääsemään haluamaansa paikkaan. Mutta he haluavat tietysti palkkion palvelustaan. Esimerkiksi Kotka haluaa kultaisen munan, ennenkuin se suostuu lennattamaan Kurosin Pilvimaailmaan. Sammako haluaa kultaisen karpäsen, ennenkuin se päästää sinut veden valtakuntaan, ja Lohikäärme haluaa kultaisen kruunun, ennenkuin se päästää sinut tulivuoren sisälle.



Taikaloitsut

Kuros voi matkallaan löytää erilaisia loitsuja, joista hänellä on apua - Kuros voi saada niistä lisävoimia tai hän voi niiden avulla vahingoittaa vihollista monella eri tavalla.



VEIL OF SLUMBER
Tämän loitsun avulla vihollisesi liikkuvat hitaammin.



SILVER FLEECE
Tekee Kurosista hetkeksi vahingoittumattoman.



ASP TONGUE
Lue tämä loitsu pubissa.



DRAGON TOOTH
Erittäin voimakas loitsu, joka muuttaa vihollisesi ruuaksi.



WATERSPOUT
Pääset vesiputouksen kyytiin.



THE FAMILIAR
Pieni tunnettu hahmo ilmaantuu auttamaan Kurosia.



FLEET FOOT
Juokset nopeammin ja hyppaat korke-

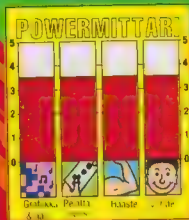
ammalle. Sinun ei tarvitse löytää kaikkia näitä loitsuja selviytyäksesi pelistä, mutta ne helpottavat peliä huomattavasti.

Erikaisloitsut

Jokaista kukistettavaa alkuvoimaa vastaan on olemassa erikoisloitsu. Julmat hirviöt vartioivat näitä loitsuja.

Toimituksen arvostelu

Tämä peli varmasti tuota kenellekään pettymystä. Päinvastoin, kaikkea on parannettu hieman kun verrataan tätä Ironsword™ -peliä ensimmäiseen Kuros -peliin (Wizards & Warriors). Grafiikka ja ääni on monipuolisempi, samoin kuin ne hirviöt, joita Kuros kohtaa. Juoni on loistava ja jännitys säilyy -toimintaa ensi hetkestä loppuhuipentumaan!



TV-pelien historiaa

Tässä sinulle hieman tietoutta siitä, miten TV-pelit ovat kehittyneet USAssa.

1979 Nolan Bushnell on kehittänyt PONG-nimisen pelin, joka yksinään hallitsee markkinoita. Kiinnostus TV-peleihin herää pikkuhiljaa, kun ATARI 2600 ilmestyy markkinoille. Amerikalaiset ostavat TV-pelejä 330 miljoonalla dollarilla.

1980 ATARI TV-pelillä on 44%:n markkinaosuus. TV-pelien kokonaisliikevaihto nousee 464 miljoonaan dollariin.

1981 Mattel julkaisee Intellivision-pelinsä, joita myydään 250 miljoonalla dollarilla. IBM:ltä ilmestyy Personal Computer eli PC. Myynti tuplaantuu edelliseen vuoteen verrattuna.

1982 TV-pelit ovat vuoden muotivillitys. Myynti kohoo 3 miljardiin dollariin. Colecovision tulee markkinoille ja myy 286 miljoonalla dollarilla.

1983 TV-pelien myynti on huipussaan ensimmäisellä vuosineljänneksellä, mutta putoo sitten nopeasti. Markkinat pursuavat heikkolaatuisia pelejä, joita joudutaan laittamaan polku-myyntiin.

Yrityksissään pelastaa kalliita laite- ja teknologiainvestointejaan yrittävät TV-pelien valmistajat päästä mukaan kotitietokone-markkinoille. Colecovision ei onnistu saamaan Adam-kotitietokonettaan ajoissa ulos joulumarkkinoita varten. Vuoden lopussa 35 dollarin kasetit maksavat vain 5 dollaria. Nintendo julkaisee Family Computerin Japanissa.

1984 ATARI esittelee mallin 7800, muttei ikinä julkaise sitä markkinoille. Coleco ja Mattel lopettavat TV-pelien valmista-

misen. Warner myy Atarin pikurahalla. Myynti laskee alle 800 miljoonan dollarin USAssa.

Family Computer myy Japanissa yli 6,5 miljoonaa yksikköä.

Myynti USAssa on laskenut 100 miljoonaan dollariin.

Syksyllä Nintendo of America koemarkkinoi Nintendo-keskustyksikköä New Yorkin alueella. Markkinat tuntuvat positiivisilta.

1986 Kiinnostus Nintendo-keskustyksikköä kohtaan kohoo koko USAssa. Nintendo vetää mukaansa Segan, Atarin ja INTV:n. Nintendo saa 70% markkinoista. Peliyksikköjä myydään yhteensä 1,4 miljoonaa, joista 1,1 miljoonaa on Nintendoja.

1987 Myynti ohittaa miljardin dollarin rajan. Nintendon myynti on 750 miljoonaa dollaria; lisäksi tulevat vielä lisensioidut kasetit.

Atari avaa uudelleen TV-peliosastonsa ja Sega liittyy myös mukaan joukkoon.

Joulumyynti ylittää kaikki odotukset; Nintendoja jää jälkituotukseen yli 200.000 kpl.

Legend of Zelda on ensimmäinen pelikasetti, jonka myynti ylittää miljoonan kappaleen rajan.

1988 Kokoanismyynti yltää 2,3 miljardiin dollariin. 8 miljoonaa keskustyksikköä ja 40 miljoonaa kasettia ovat löytäneet omistajansa.

Nyt jo 20% pelaajista on naisia. 250 kokopäivätoimista pelineuvojaa vastaa viikottain 100.000 puheluun ja 5.000 kirjeeseen.

1990 Nintendo tuo joulumarkkinoille 16-bittisen keskustyksikkönsä Japanissa. Onko Nintendo jälleen menossa uutta huippua kohti?

Piraatit

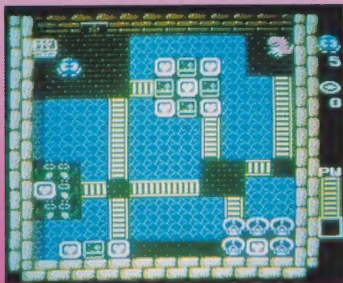
Kun jostain tuotteesta tulee hyvin suosittu, on maailmassa monia ihmisiä, jotka haluavat hyötyä siitä, vaikkeivät olisi oikeutettuja siihen. Näin on käynyt myös Nintendolle. Täällä Suomessakin on useita kauppiaita, jotka markkinoivat n.k. Nintendo-yhteensopivia pelikasetteja ja -laitteita, jotka toimivat joko lisälaitteella (adapteri) tai ilman. Nämä tuotteet ovat heikkolaatuisia, ja niiden pakkaus on suttuinen; tuotteissa ei myöskään aina ole suomenkielisiä käyttöohjeita. Usein piraattikaseteissa on monta eri peliä.

Haluamme nyt varoittaa sinua piraattikaseteista: piraattikasettien käyttö aidoissa Nintendo®-keskustyksiköissä saattaa vaurioittaa laitettasi! Mikäli käytät pirattikasettia laitteessasi ja kone vahingoittuu, niin Funente Oy (Nintendo-maahantuojaja) ei huolla konettasi. Funente Oy ei myöskään korjaa/vaihda aitoa kasettia, jos se on vahingoittunut, kun sitä on pelattu keskustyksikössä, joka ei ole aito Nintendo. Muista aina tarkistaa, että Nintendo-kauppiasi ikkunassa on "Valtuutettu Nintendo-kauppias" -tarra, niin vältyt ikävyvyyksiltä.

Powerfest 90

Joulukuussa 1990 järjestettiin Nintendo-pelaamisen maailmanmestaruuskisat Orlandossa, Floridassa. Nintendo-lehden toimittaja oli tietysti paikalla juhlistamassa tilaisuutta. Seuraavassa numerossa kerromme tästä tapahtumasta enemmän.

TIPS & TRICKS



Bubble Bobble

Tässä on huippuhyvä koodi:

BBAJI
EEJAJ
GEJAJ
BAAJI
EEJJJ
EECFG

Leif Göransson

Adventures of Lolo

Salasanat tasojen 6-10 ensimmäiselle radalle ovat:

6-1	CPZH
7-1	CYYZ
8-1	DGYQ
9-1	DMYJ
10-1	DYVZ

Ice Hockey

Paina pelin alunäytössä kummankin ohjaimen A- ja B-nappeja sekä 1-ohjaimen Start-näppäintä. Näin voit pelata ilman maalivah-teja. Ja kun vielä teet saman tempun pelin toisessa näytössä, saat kiekon kimpoilemaan laidoista!

Rad Racer

Jatka peliä seuraavasti: Kun kartalta näyte-tään, miten pitkälle pääsit, paina silloin A- ja Start- nappeja samanaikaisesti, niin pääset jatkamaan peliäsi siltä radalta, mihin jäit.

Jäsen 37258

T.M.H.T.

Vangitut kilpikonnat löydät neljännen tehtävän tasolta 13 sekä viidennen tehtävän keskimmäisestä rakennuksesta.

Leif Göransson

Mega Man 2

Tällä koodilla pääset tohtori Wilyn ruutuun:

	1	2	3	4	5
A	o				
B		o		o	
C	o				o
D	o		o		
E			o		o

Harri Lindqvist, Kulloon kylä

Jos kaikki voimasi hupenevat ensimmäiseen karatemestariin, niin mene tason 1 viimeiseen viemäriin. Ota pizza ja kiipeä takaisin ylös. Kun menet takaisin alas, on siellä taas pizzapala. Jatka kiipeilemistä niin kauan, kunnes kaikilla kilpiksilläsi on täydet voimat

Paavo Santamäki

Metal Gear

Muutama hyvä koodi:

Ensimmäinen:

Toinen:

2.6JB B""T
AQRBP Z-Y""
Y7Y67

J""X ""T
L3YWH 9#66.
6"W47

Kolmas:

1.6NB Y""T
MQB #QB""
YNY6"

Ville Väre



Knight Rider

NSMRNQUIKRISD

Goonies 2

Näin saat kaikki tavarat: R4ONY' '' '' QU' I

Pro Wrestling

Uusi tapa voittaa kaikki vastustajat: 2 silta-heittoa ja sitten 2 vyötäröheittoa.

jäsen 33360

Super Mario Bros.

Näin saat pikkumiehenäkin ampumavoiman, josta on hyötyä uintimaailmoissa: Kun olet Super Mario/ Luigi, niin voit ottaa minkä tahansa maailman neljännessä vaiheessaa Koopan takana olevan kirveen siten, että samalla kosketat Koopaa.

Tomi Pervalo ja Teemu Karjalainen

Mega Man 2

Tuhoa tohtori Wilyn avaruusalaus Metalmanin aseilla.

Gradius

Näin saat täydet aseet: Keskeytä peli ja näppäile: ylös, ylös, alas, alas, vasen, oikea, vasen, oikea, B, A ja Start.

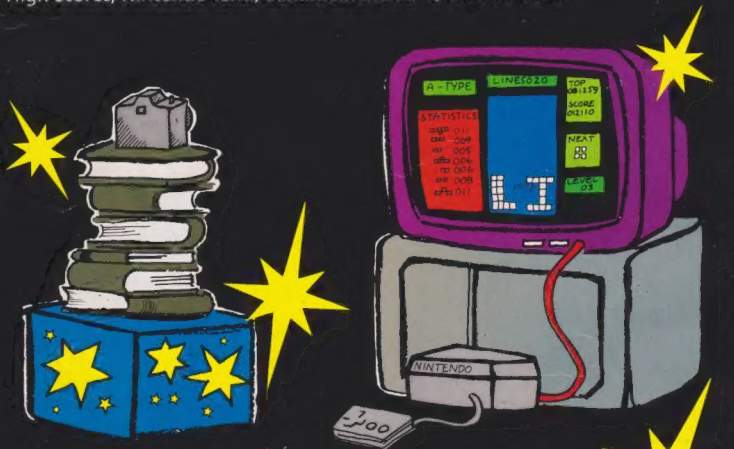
Gunsmoke

Saat konepistoolin näppäilemällä A, A, A, A, Select, Select, Select, Select, oikea, oikea ja Start.

PALJASTA ITSESI!

Näytä meille, että olet oikea Power Player! Ota valokuva parhaasta Nintendo-suorituksesi ja lähetä se meille peliselvityksen kanssa. Kaikki, jotka pääsevät High Scores -listalle, saavat palkinnon, jota on kiva näyttää kavereille. Jos pääset listalle siten, että ensimmäisenä suoriudut jostain uudesta pelistä, saat vieläkin hienomman palkinnon.

Valokuvaa TV-ruutu alla annettujen ohjeiden mukaisesti ja laita kirjekuoreen pari parasta otosta sekä liitä mukaan lyhyt kuvaus pelitapahtumista sekä oma nimesi ja osoitteesi. Lähetä kirje meille osoitteella: High Scores, Nintendo-lehti, Särkiniementie 5 C, 00210 Helsinki.



Tee näin:

- * Etäisyys kameran ja TV-ruudun välillä n. 1 metri.
- * Aseta kamera tukevan alustan päälle, esim. hylly tai jalusta.
- * Älä käytä salamavaloa, koska se heijastuu ruudusta!
- * Varmistu, että koko ruutu näkyy kuvassa.
- * KLIK!